ANIME-ANGELS

NR.1

ANIME THEME
FEATHERS OUT OF THE BLUE

OLD JAPAN
CALEA RAZBOINICULUI
O ISTORIE PLIATA

MODERN JAPAN
GACKT CAMUI

MANGA/ANIME
THE TWELVE KINGDOMS
VAMPIRE HUNTER D BLOODLUST
MANGA REVIEW-FRUITS BASKET
SPECIAL- REAL LIFE

www.anime-angels.uv.ro

Cuprins



How Anime-angels came to be

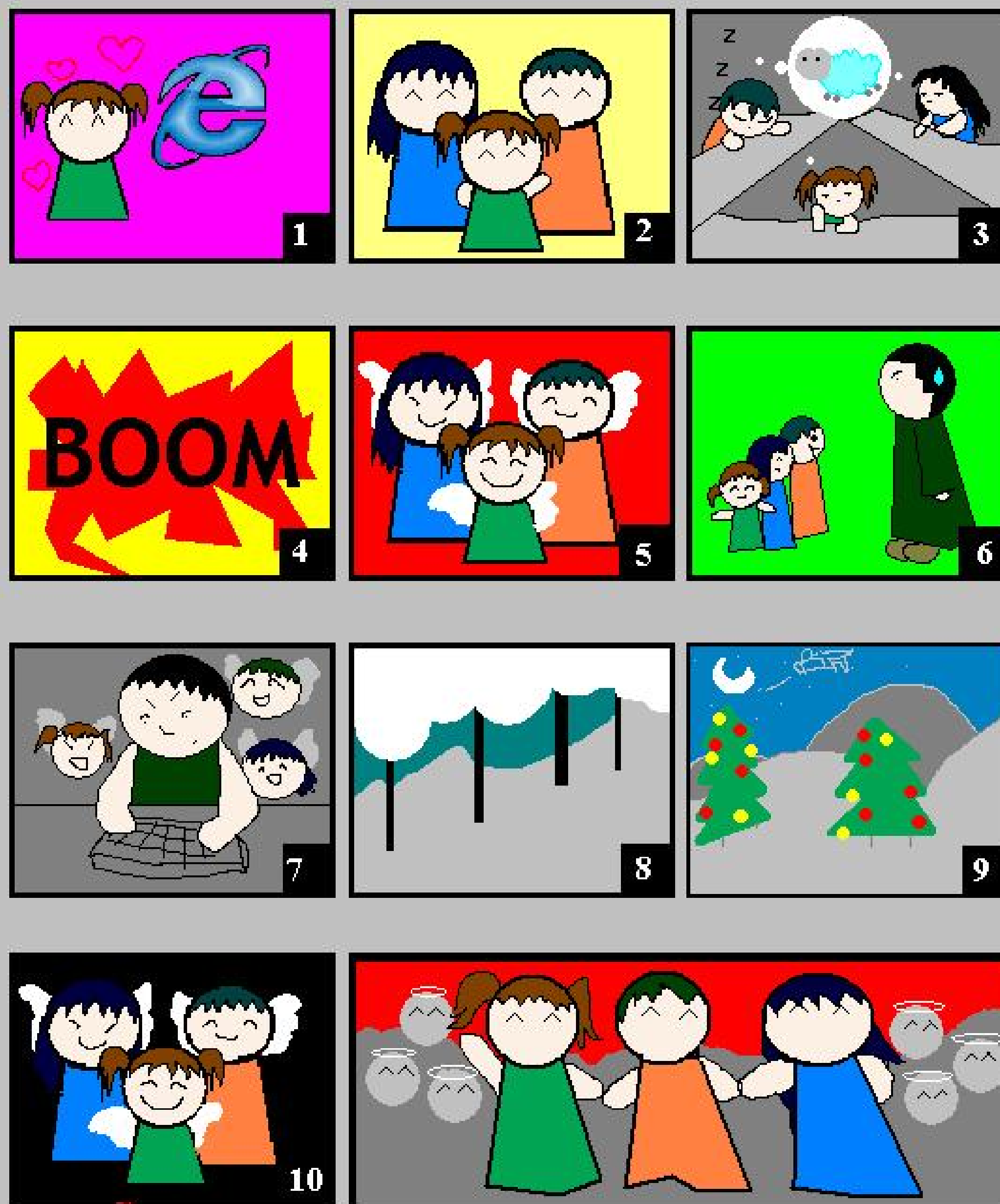
Kykyo13:

Într-o vreme în care lumea era cufundată în întuneric şi forţele binelui şi cele ale răului se luptau strâns, trei fete au primit misiunea de a salva lumea… Aaa stați că nu asta era. Eu trebuia să zic cum a apărut Anime-Angels. Păi tot cam aşa dar un pic altfel.

1. Acum multă vreme în aceaşi epocă străveche din primul paragraf… mi-am pus net. Fericire maximă.
2. După aceasta, prin diferite circumstanţe, le-am întâlnit pe mama mea din altă viaţă şi sora mea din viaţa asta şi alte vieti: Chibi (Inuken) şi Sis (Star_Shadow/Hecate).
3. După luni întregi de palavrăgeală despre toate chestiile posibile şi imposibile am ajuns să epuizăm subiectele de discuție şi să suferim de plictiseală cronică.
4. În urma acestui fapt într-o seară ne-a venit idea unui site anime. Ideea a pornit de la faptul ca lumea nu ştia (nu că acum ar şti prea bine) ce e anime şi ce e manga şi de ce nu sunt desene animate.
5. La momentul ăla aveam o tonă de idei despre cum să fie siteul, forumul, alea, alea doar că o singură idee lipsea cu desăvârşire: numele siteului. Aşa că primele fişiere cu planurile viitorului site erau denumite "Proiectul Oaia" (dap, ştim că nu eram/suntem întrege la cap).
6. Doar că mai ştiam fiecare câte o boabă-două de programare dar ca să faci un site tre să ai o sacoşă întreagă de boabe xD. Şi aşa frumos am făcut o conferință într-o seară şi l-am sechestrat pe bietul şi stimabilul (în cel mai serios mod cu putință) Lord Of Nightmares, până a jurat că o să facă orice să scape de noi, adică să ne ajute cu siteul.
7. Săracul băiat a înfruntat cu stoicism întrebările repetate puse de noi şi zile şi nopți întregi am stat pe capul lui până când…
8. Venise iarna…
9. Se apropia Crăciunul…
10. Şi în seara de Ajun am dat drumul înregistrărilor pentru membri. *Happy Birthday*
11. Restul e istorie. Ne-am umplut de "îngeraşi" care deşi citesc manga-uri yaoi şi se uită la shoujo şi cine ştie ce mai fac, tot "îngeraşi" vor rămâne ^_^. Sperăm că vor mai veni şi alţii.

În modul cel mai serios acum, aş vrea să zic că mereu am pornit de la idea că deşi existau o tonă de siteuri româneşti dedicate anime-urilor un singur lucru putea face diferenţa, şi anume atmosfera şi relațiile dintre membri. Am ajuns să fim o familie mare mare mare mare mare mare mare…mare ^_^ şi în care cam predomină fetele, dar asta nu contează.





Atât timp cât membrii vor avea motive de murit de râs demne de a fi spuse pe forum, şi câtă vreme vor face prostii de care vor rade generaţii întregi şi atât timp cât vor cere ajutorul în orice problemă, Anime-Angels va continua să existe atât ca forum cât şi ca o comunitate de nebuni… aa… de prieteni vroiam să spun. ^_~

Hecate:

Etoo...Prima mea idee de a face un site, era prin vara lui 2005 şi tema ar fi fost Inuyasha. Pe atunci era anime-ul meu preferat şi probabil aş fi fost în stare de crima dacă spunea cineva că există unul mai bun (mi-a trecut ulterior obsesia). În fine, după multe planuri, mai mult teoretice decat practice, planul a picat, dar am rămas cu ideea de a face un site deşi nu prea ştiam de unde să încep. Cred ca era prin septembrie când vorbeam într-o seară cu Kykyo13(alias Artemis) şi a ieşit iar la suprafaţă ideea unui site...

De data asta i-am propus ei să facem siteul şi aşa am început să facem planuri. Nu aveam un nume pentru site, de fapt, numele a fost probabil ultimul lucru care s-a hotărât la site, am amânat mereu până în ultimul moment. În prima fază pasam schiţe cu titluri de genul "Planul Oaia" sau "Mioriţa

animată"... nume generat din expresia "să ne întoarcem la oile noastre" care în momentul respectiv erau planurile pentru site. Apoi Alex a invitat-o si pe Inuken în echipă. Asta a fost cel mai bun lucru care se putea întâmpla în momentul ăla, altfel site-ul nu mai lua ființă... Nu de alta, dar deja se plimbau planurile alea de atâta vreme că uitasem să facem şi ceva concret (cum ar fi să luam un domeniu sau ceva de gen >_<)

Ulterior Inuken ne-a făcut cunoştiință cu Lord of Nightmares care a creat practic site-ul, şi deci ne-a ajutat enorm. Prima idee era ca site-ul să fie lansat pe 1 decembrie, dar erau multe lucruri neterminate încă. Prin urmare am amânat pe termen nedeterminat până ne-am hotărât în ajun să dăm drumul înregistrărilor. Mă simt puțin stupid uitându-mă în urmă la ziua aia... parcă mă aşteptam brusc să văd 100 oameni pe site şi toți să discute fericiți. În mod clar n-a fost aşa, dar încet şi sigur, oameni s-au strâns şi sunt sigură că vor continua să se strângă.

Inuken :

Când stau şi mă uit în urmă mă întreb când a trecut aşa repede timpul. Parcă mai ieri Alex aka Kykyo13 (Artemis) m-a întrebat dacă nu vreau să o ajut pe ea şi "sis" Ştef aka Hecate în realizarea unui site anime mai deosebit. Well, îmi amintesc cu drag de schițele proiectului "miorița animată", cum am început să creăm conținutul site-ului şi să ne gândim la denumirea lui, iar Lord of Nightmares, un bun prieten de al meu, ne-a ajutat mult la partea tehnică de început. Şi încet încet site-ul nostru a început să prindă contur şi mai mult de atât s-a ales cu un nume mai special, deoarece am dorit să realizăm un site anime cu o tematică axată pe tot ce ține de îngeri. În plus am ținut ca toți membri ei să poarte denumirea de îngeri în fața numelui ales deoarece am vrut sa creăm o lume specială, unde toți să fim măcar în acel loc îngeri, să ne simțim liberi şi mai ales am dorit să oferim un climat mai aproape de sufletul fiecăruia. Am vrut prin acest site să devenim o familie, unde fiecare să găsească căldura şi ajutor la nevoie, posibilitatea exprimării deschise a oricărui gând şi mai ales respect. Şi uite aşa cum, într-o zi sfântă de iarnă, chiar în Ajunul Crăciunului al anului 2005, site-ul Anime Angels şi-a deschis porțile, evoluând de-a lungul timpului şi noi, odată cu el. Pentru mine cel puțin, Anime Angels este o casa, unde am întâlnit persoane deosebite, am legat prietenii, am primit ajutor când am avut nevoie, am învățat multe de la cei din jur, mi s-a atras atenția când am greşit şi am încercat mereu să am grijă de această "casă" şi de membrii ei. Țin să vă mulțumesc tuturor pentru ceea ce sunteți, pentru faptul că faceți parte din această familie şi pentru tot ajutorul acordat.

Cu respect, a voastră Chibi aka Inuken



Feathers …out of the blue

Un motiv recurent în anime şi manga sunt îngerii sau,în sens mai larg, ființele înaripate.

Încă de la începuturile lumii, oamenii au fost fascinați de idea de zbor. Probabil acesta este „motorul" fanteziilor umane legate de ființele înaripate. Ca să confirme obsesia umană pentru aceste ființe, au apărut o mulțime de serii care mai de care mai cunoscute precum: clasicul Angel Sanctuary, bine cunoscutul Oh!My Goddess sau alte serii la fel de gustate, precum D.N.Angel, Pitaten, X/1999 şi Chrono Crusade.

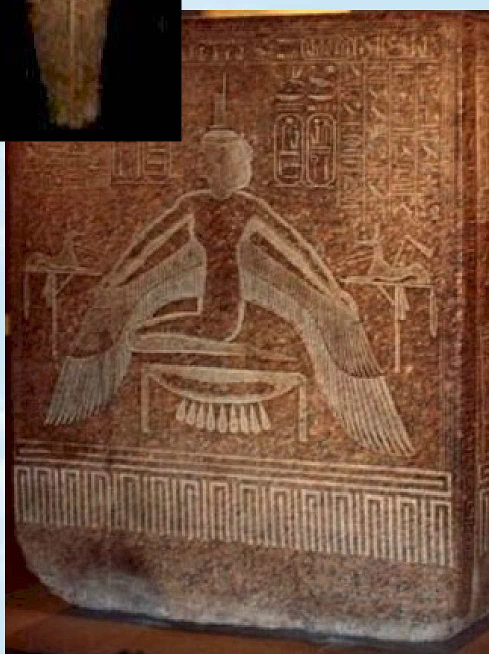
De fapt nu e deloc surprinzător că există atâtea serii, mai mult sau mai puțin răsunătoare, cu implicații celeste. Ființele înaripate au apărut în opere de artă de milenii. Pot fi văzute în arta mesopotamiană şi greacă timpurie, acestea fiind sursele de inspirație pentru îngerii apăruți ulterior în arta creştină.



Vă propun să căutam împreună, originea acestor ființe, şi să ajungem la rădăcina viselor umane legate de ele.

Cuvântul „înger" a fost preluat din latinul „angelus", dar la rândul lui, acesta îşi are originea în grecescul "angelos" (γγελος), însemnând „mesager". În creştinism, islam, iudaism şi zaroastrianism aceştia sunt considerați ajutoarele lui Dumnezeu, în timp ce alte culturi îi consideră cel mai puternic tip de zână.

Cea mai timpurie reprezentare a unei ființe înaripate datează din jurul anului 4000 î.e.n. şi a fost găsită în Egipt, provenind din perioada Naquada. Motivul numit „Zeița Dansatoare" poate fi întâlnit în sculpturi şi pe diverse oale, răspândite în deşertul egiptean Estic, în apropierea văii Luxor. Imaginea prezintă o combinație între un corp feminin şi o pasăre, în care mâinile ce par ridicate deasupra capului sunt de fapt aripi. Această imagine s-a înrădăcinat în cultura egipteană şi pe parcursul timpului a evoluat în forme mai complexe.



Ulterior, în iconografia egipteană a apărut tot mai des motivul femeii având cap sau aripi de pasăre.Eventual imaginea aceasta a evoluat pană a ajuns să reprezinte o zeiță, fiind recunoscută ca imaginea lui Isis (în jurul anului 1800 î.e.n.).

În jurul anului 875 î.e.n. ființe înaripate asemănătoare, purtând denumirea de "Apkallu" puteau fi întâlnite în basoreliefurile din oraşul Nimrud, în Asiria. Diferența era însă că în cultura egipteană, ființele înaripate erau în general de gen feminin pe când acestea erau în majoritate de gen masculin.



Grecii prin contactul lor cu egiptenii, au preluat imaginea zeiței Isis, în jurul anului 500 î.e.n., şi au transpus-o zeiței Nike. Dar acesta a fost doar începutul. Ulterior au apărut tot mai multe zeităţi şi ființe mitologice având aripi.

În grecia antică, aripile dădeau posibilitatea atât zeilor cât şi monştrilor, să zboare asemeni păsărilor, pe distanțe mari şi ca să scape de eventuale pericole. Unele

abilități foarte apreciate de greci, precum iuțeala şi spiritul competitiv sunt reprezentate de motivul aripilor.



Printre zeitațile greceşti înaripate, mai sunt de reținut Eris, zeița discordiei şi a haosului şi Eros zeul dragostei. Mai este de asemeni şi Hypnos, reprezentat ca un tânăr cu aripi ataşate de cap, iar fratele său geamăn, Thanatos, responsabil cu moartea este şi el reprezentat cu aripi dar pe spate. Eos, zeița dimineții, cea care deschide zilnic porțile cerului, este portretizată având o pereche mare de aripi albe asemeni păsărilor – o descriere foarte asemănătoare cu cea a îngerilor. Boreas, vântul de nord, este adesea descris ca fiind un batrân înaripat cu părul alb şi barbă.



Dintre toate acestea însă, imaginea zeiței Nike şi a fiului ei Eros au fost cele care au stat la baza îngerilor din iconografia creştină. Poate părea surprinzător pentru unii că religia evreiască nu este sursa de inspirație primară pentru reprezentările moderne ale îngerilor, ci cultura greacă , iar aceasta la rândul ei inspirată de cea egipteană.

Între anii 400-600e.n., Biserica Creştină Bizantină a adoptat imagini ale zeilor greceşti şi le-a adaptat pentru iconografia îngerilor. Perioada Bizantină a fost de fapt una dintre cele mai înfloritoare perioade pentru arta cu implicații angelice. În această perioadă apar primele reprezentații ale serafimilor (cel mai înalt rang îngeresc, având 6 aripi). Dar acestea nu sunt primele imagini ale unor ființe cu multiple aripi. Imagini cu oameni având multiple aripi apar în Egipt încă din sec. 15 î.e.n. iar în Mesopotamia, din secolul 9 î.e.n.

În evul mediu european, între anii 1100-1500 e.n. reprezentările îngerilor nu se schimbă aproape deloc față de Perioada Bizantină. De remarcat este, că în acest timp apar în literatura europeană multe poveşti despre îngeri, atât ai Luminii cât şi ai Întunericului, aceştia devenind explicația pentru majoritatea fenomenelor naturale.



Chiar şi în timpul renaşterii italiene, când tehnicile artistice au progresat, iar vechile forme de artă şi motivele clasice au fost readuse în atenție, imaginile îngerilor nu s-au schimbat mai deloc din timpul perioadei Helenistice. De fapt în această perioadă, dominau în artă influențele greceşti şi romane.

Astfel imaginea de inspirație greacă a îngerilor a rămas idealul timp de sute de ani. Abia în perioada Barocă şi Rococo, au mai apărut unele modificări. Reprezentanții acestor curente au folosit adesea tema raiului pe Pământ, ducând-o la noi nivele de complexitate.



În tradiția islamică, în jurul secolului 14 e.n. era la mare popularitate mitul Buraq-ului. Forma acestuia combina cumva reprezentările grifonului, sfinxului şi centaurului. El este descris ca având un corp alb şi lung, de forma celui de cal dar mai mic decât un asin, totuşi mai mare decât un măgar. Are cap de femeie, aripi de vultur şi uneori e menționat având coadă de păun. Despre acest animal se spune că l-a luat pe profetul Mohhamed şi l-a urcat la ceruri.



Nu e de ignorat nici arta japoneză, în care artiştii au reprezentat atât spirite bune cât şi spirite rele. Una din cele mai interesante reprezentări ale unei ființe înaripate, face parte din seria „Tsuki Hyakushi" (O sută de aspecte ale Lunii). Aceasta o prezintă pe fecioara Iga-no-Tsubone, întâlnindu-se cu fantoma lui Sasaki Kiyotaka, străbătând lumea ca un spirit chinuit. Acesta i se plânge că a fost forțat să se sinucidă pe nedrept, iar Tsubone îl linişteşte, până când spiritul său dispare mulțumit. Aceasta este una dintre cele mai frumoase şi dramatice ilustrații din operă.

În timpul perioadei romantice şi victoriene, s-au adus unele dintre cele mai ostentative contribuții la viziunea îngerilor, o dată cu opere precum Memorialul Reginei Victoria. Nimic de asemenea proporții nu a mai fost creat de atunci. Această tendință spre ostentativ a luat sfârşit odată cu Revoluția Umanistă Franceză.

După o asemenea examinare, descoperim că puține modificări au fost aduse pe parcursul timpului imaginei greceşti a lui Nike. Imaginea a fost universal acceptată şi aplicată de diferiți artişti în funcție de gusturi şi stil. Un lucru este sigur însă, imaginea ființei înaripate, fie că reprezintă pace, victorie, fericire, libertate sau chiar moarte, ne-a fascinat, ne-a inspirat şi ne-a trezit atât admirația cât şi dorința de perfecțiune şi absolut. Acestea vor exista mereu învăluite, se pare, în mister, stârnindu-ne în continuare imaginația aşa cum au facut-o şi până acum, timp de mai bine de 6000 de ani.





Articol de: Hecate

Calea războinicului

Bushido (武士道) înseamnă "Calea războinicului" şi este nu numai un cod japonez de conduită, ci şi un mod de viaţa, asemănător cumva conceptului european de cavalerie. Termenul provine din alăturarea cuvintelor „bushi" însemnând „războinic" şi „do" însemnând „cale". Principiile Bushido s-au constituit, astfel, ca un cod moral al vieţii samurailor, în epoca în care aceştia reprezentau o elită a societăţii feudale nipone, societate frământată de permanente războaie între clanuri.

Există dovezi în operele literare timpurii ale Japoniei, că forme mai puţin evoluate de Bushido existau încă de atunci. Kojiki sau Furukotofumi (Arhivă a chestiunilor străvechi) este cea mai veche carte japoneza existentă. Scrisă în jurul anului 712 e.n.; ea conţine pasaje despre Yamato Takeru, fiul Împaratului Keiko. În acestea, el este descris ca fiind sincer, loial, hotărât, gata mereu să-şi servească tatăl, ucigând fără milă inamicii şi totuşi nu este crunt, din contră vrea să-i ajute pe cei nevinovaţi. El devine astfel, în această operă, un model încă nefinisat al razboinicilor japonezi ce aveau să urmeze.



Concepte timpurii privind imaginea războinicului ideal pot fi întâlnite şi în Shoku Nihongi（続日本紀), o istorie timpurie a Japoniei apărută în perioada Heian, anul 797e.n. Aici, un pasaj al cărţii, ce vorbeşte despre anul 723 e.n. este de importanţă notabilă pentru folosirea termenului „bushi". De reţinut este că acest termen a intrat în vocabularul japonez o dată cu introducerea literaturii chineze în ţară.

În prima antologie imperială de poeme, cunoscută sub denumirea de Kokin Wakashū (古今和歌集), este menţionat „Saburau" - în mod original un verb însemnând „a servi sau a acompania o persoană din rangurile mai înalte ale societaţii". În japoneză, pronunţia a devenit „saburai". Până la sfârşitul secolului al 12-lea, cuvântul samurai a devenit sinonim cu termenul „bushi" şi caracteriza clasele medii şi superioare de războinici.

Începând cu secolul 13 şi până în secolul 16, conceptul de Bushido s-a conturat mai clar şi există o multitudine de opere literare din această perioadă ce fac referire la idealurile „Bushido".

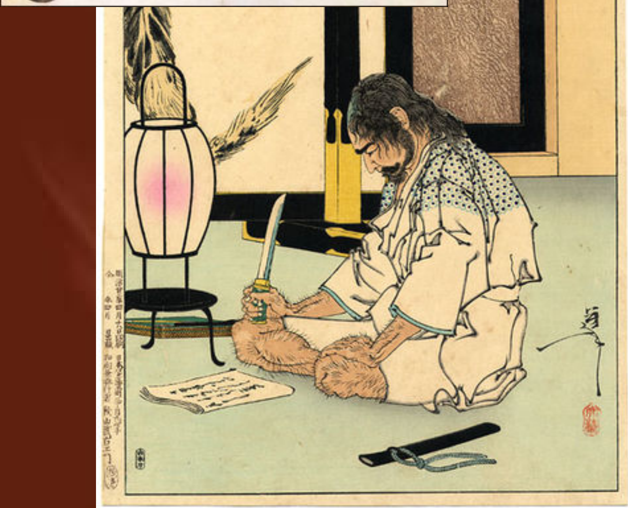
Operele din această perioadă includ:

- Povestea lui Heike (Heike monogatari, 平家物語)
- Mesajul Maestrului Gokurakuji de Hōjō Shigetoki (1198-1261 e.n.)
- Chikubasho de Shiba Yoshimasa (1340-1410 e.n.)
- Scrierile lui Imagawa Ryoshun (1326-1420 e.n.)
- Scrierile lui Asakura Toshikage (1428-1481 e.n.)

În această perioadă încă timpurie a dezvoltării Bushido, apar principiile de loialitate totală faţă de stăpân şi respect faţă de Împărat. În această literatură timpurie sunt menţionate pentru prima dată conceptele de calm, corectitudine, dreptate şi politeţe ca fiind absolut necesare. De asemeni, tot în această perioadă, apare idealul de a muri în luptă pentru onoarea stăpânului.

Între secolul 17 şi 19 e.n. în perioada Sakoku (ţara era închisă străinilor), deşi Japonia s-a bucurat de o relativă pace, clasa samurailor nu a fost desfiinţată, din contră ei jucau un rol foarte important în societate. În această perioadă, Bushido a





putut ajunge la un nivel mai înalt de rafinare. Literatura din această perioadă conține multe opere importante, unele utilizate chiar şi în ziua de azi:

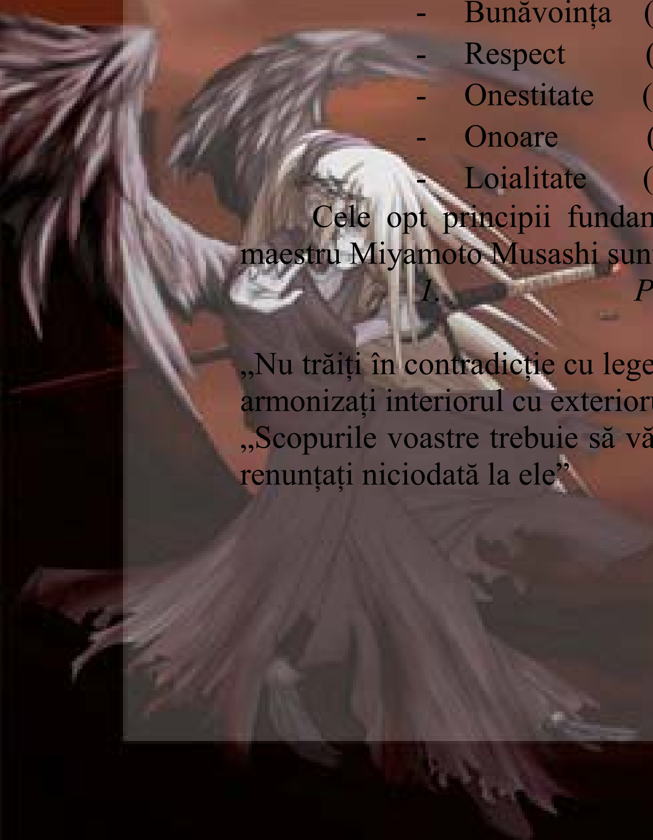
- Ultima declarație a lui Torii Mototada (1539-1600e.n.)
- Scrierile lui Kuroda Nagamasa (1568-1623 e.n.)
- Go Rin No Sho (Cartea celor cinci inele) a lui Miyamoto Musashi (1584-1645 e.n.)
- Bushido Shoshinshu (Bushido pentru începători)

Specificul acestei etape este exprimat de două constatări: în primul rând peste influența filozofiei shinto-istă, caracteristică etapei anterioare, se suprapun acum şi influențele budismului Zen şi respectiv ale confucianismului (ambele importate din China), iar în al doilea rând, codul Bushido capătă forma scrisă. În ce priveşte forma scrisă a Bushido-ului, unii istorici consideră ca autor pe confucianistul Yamoga Soko (1622-1685), iar alții pe marele maestru în Ken-jutsu (arta sabiei), Miyamoto Musashi (1584-1645).

Bushido a extins şi a formalizat codul timpuriu al războinicilor, punând accent pe chibziunță, loialitate, maestrie în artele marțiale şi onoare pană la moarte. Conform idealurilor Bushido, dacă un samurai nu reuşea să îşi pastreze onoarea, putea să o recapete prin seppuku (ritual de sinucidere).

Cele şapte virtuți ale războinicului sunt:

- Corectitudine (義 gi)
- Curaj (勇 yū)
- Bunăvoința (仁 jin)
- Respect (礼 rei)
- Onestitate (誠 makoto, sau 信 shin)
- Onoare (名誉 meiyo)
- Loialitate (忠義 chūgi)



Cele opt principii fundamentale ale Bushido, după cum le-a enunțat marele maestru Miyamoto Musashi sunt:

1. *Principiul armoniei (WA)*

„Nu trăiți în contradicție cu legea imuabilă care guvernează viața. Căutați mereu să vă armonizați interiorul cu exteriorul, căci simțiți această armonie"
„Scopurile voastre trebuie să vă asigure de asemenea armonia, şi numai aşa fiind, nu renunțați niciodată la ele"

2. Principiul justeţii

„Fiţi întotdeauna imparţiali în judecată."
„Nu fiţi geloşi pe nimeni".
„Nu vă lăsaţi niciodată pradă ranchiunei sau altor sentimente rele".

3. Principiul tenacităţii

„Trăiţi cu o concentrare esenţială pe DO (cale), pe nimic altceva."
„Calea proprie este cea pe care o puteţi menţine până în ultima clipă a vieţii"



4. Principiul tăriei

„Nu fiţi niciodată slab"
„Nu întreţineţi nici un regret în spiritul vostru"

5. Principiul austerităţii

„Nu căutaţi comodităţile cu orice preţ."
„Nu căutaţi satisfacţie corpului cu orice preţ."
„Nu fiţi lacom sau hrăpăreţ."
„Nu vă subordonaţi plăcerilor cărnii."

6. Principiul politeţii

„Respectaţi-vă părinţii şi pe maeştrii care v-au iniţiat în BUDO."
„Respectaţi zeităţile şi strămoşii dar nu vă lăsaţi niciodată în grija lor."

7. Principiul raţionalităţii

„Nu vă subordonaţi viaţa sentimentelor, nici chiar celui de dragoste."
„Nu consideraţi definitivă şi abstractă nici o ordine a preferinţelor; consideraţi totul la fel de trecător."
„Nu vă lăsaţi niciodată subjugaţi de pasiuni materiale."

8. Principiul creativităţii

„Cultivaţi libertatea interioară fără a o lovi niciodată în nimic."
„Când v-aţi găsit „calea", nu mai depindeţi decât de voi înşivă pentru propriul vostru progres."

Articol de: Hecate

O ISTORIE PLIATĂ: ORIGAMI
(折り紙)

Cuvântul “origami” înseamnă literalmente “a plia hârtie” şi are ca scop obţinerea formei dorite, pliând hârtia după anumite forme geometrice şi cute.

În ziua de azi, origami s-a răspândit în toată lumea, câştigând popularitate în randul tuturor vârstelor şi claselor sociale, dar originea sa a fost data uitării.

O mare parte din originea timpurie a acestei frumoase arte, rămâne o nebuloasă. Se crede însă, că origami a apărut pentru prima dată în China pe la începutul secolului 7, sub numele de „Zhe Zhi” (折纸). Chinezii au dezvoltat nişte tehnici de baza de pliere, care ulterior au fost introduse în Japonia o data cu procedeul de fabricare a hârtiei. Introducerea hârtiei a avut un impact imens asupra întregii culturi japoneze. Tehnicile de pliere nu au fost singura noutate, hârtia le-a schimbat arhiterctura, ritualurile şi viaţa de zi cu zi.



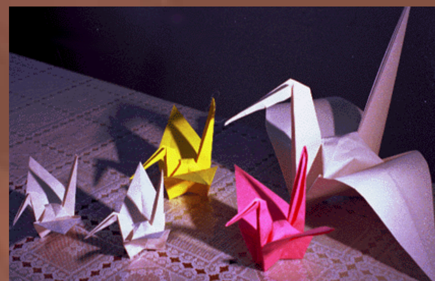
Deşi nu existau încă modele complexe, oamenii au adoptat rapid noua formă de artă. Dar hârtia era încă scumpă, numai cei bogaţi îşi puteau permite să o „irosească” pentru a face origami. Astfel, în perioada Heian (794-1185), modele de origami erau oferite drept cadouri către membrii familiei şi prieteni, sau erau utilizate în scopuri practice.

Toate acestea s-au schimbat odată cu intrarea în perioada Edo (1600-1868), când origami a pierdut din scopurile sale practice, devenind o formă de artă pură. Acestea se datorează producerii în masă, la preţuri scăzute, a hârtiei. În această perioadă apar modele de fiinţe şi obiecte reale precum barca sau cocorul, mai degrabă decât simplele plieri geometrice cunoscute până atunci. Tot în timpul acestei perioade apare şi prima lucrare scrisă despre origami, intitulată *Senbazuru Orikata (Cum să pliezi o mie de cocori)*. După publicarea mai multor astfel de scrieri, arta a fost denumită oficial „Origami”, de la cuvintele „oru”(a plia) şi „kami”(hartie).

În perioada Meiji (1868-1912), origami era predat în şcoala elementară ca o lecţie de geometrie. Ulterior a devenit ceva strict pentru amuzamentul copiilor.

Ultima întorsatură importantă în istoria origami, a avut loc la începutul anilor '40, când a apărut pentru prima dată origami aşa cum îl ştim astăzi. Acest fapt se datorează lui Akira Yoshizawa (14 martie 1911-14 martie 2005), care a iniţiat renaşterea acestei arte, aducând tehnici revoluţionare precum plierea-umedă şi ulterior sistemul de diagrame Yoshizawa-Randlett.

Începând cu anii '60, origami a început să devină din ce în ce mai popular, întâi prin origami-modular apoi prin apariția diverselor mişcări cu propriile tehnici.



O mie de cocori din hârtie

O legendă japoneză spune că dacă pliezi o mie de cocori din hârtie, zeii sunt atât de mulțumiți încât îți vor îndeplini o dorință. Una din cele mai cunoscute poveşti este cea a lui Sadako şi cei 1000 de cocori ai săi.

Sadako Sasaki s-a născut pe 7 ianuarie 1943, în Japonia, locuind în apropiere de Hiroshima. Avea numai 2 ani când bomba atomică a lovit oraşul la data de 6 august 1945. Pe măsură ce creştea, Sadako devenise o fetiță curajoasă şi atletică. În 1954, la vârsta de numai 11 ani, Sadako a fost cuprinsă brusc de amețeală şi a căzut la pământ. Ulterior a fost diagnosticată cu leucemie, „boala bombei atomice".



Fiind internată în spital, cea mai bună prietenă a ei, Chizuko, a venit să o viziteze. La această vizită, i-a adus niste hârtie de origami şi i-a spus legenda celor 1000 de cocori din hârtie (senzaburu). Sadako îşi dorea să se facă bine, aşa că s-a hotărât să plieze 1000 de cocori.

Până a pliat 500, se simțea mai bine, iar doctorii au spus că se poate întoarce acasă. Până la sfârşitul săptămânii însă, amețelile şi oboseala îi reveniseră, încât a fost nevoită să se întoarcă la spital.

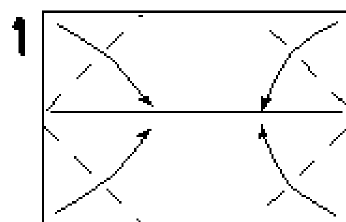
Sadako a continuat să plieze cocori, încercând să pară fericită, deşi suferea foarte mult. Nu la mult timp după, pe 25 octombrie 1955, Sadako Sasaki s-a stins din viață înconjurată de cei dragi. Pliase un total de 644 de cocori.

Povestea lui Sadako a avut un impact profund asupra prietenilor şi colegilor săi. Ei au terminat cei 1000 de cocori, şi au strâns bani de la copiii din toate şcolile Japoniei, pentru a ridica o statuie în onoarea lui Sadako şi a tuturor copiilor afectați de bomba atomică.

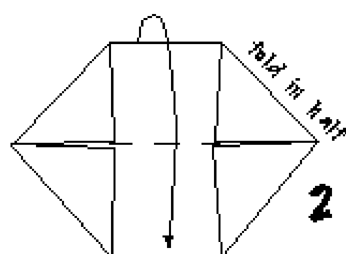
Diagrame simple pentru Origami

Banger
traditional

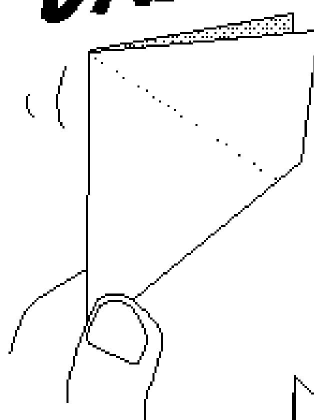
1

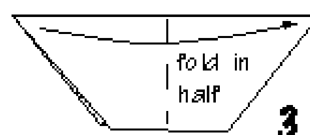


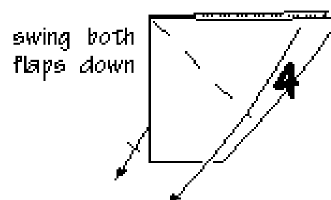
fold the corners to the centre crease

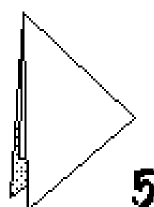


BANG!











Paper Crane

Traditional Japanese

3

4

5

6

3-6

Bird Base

repeat behind

Reverse fold

Reverse fold

Repeat 1000 times for a wish



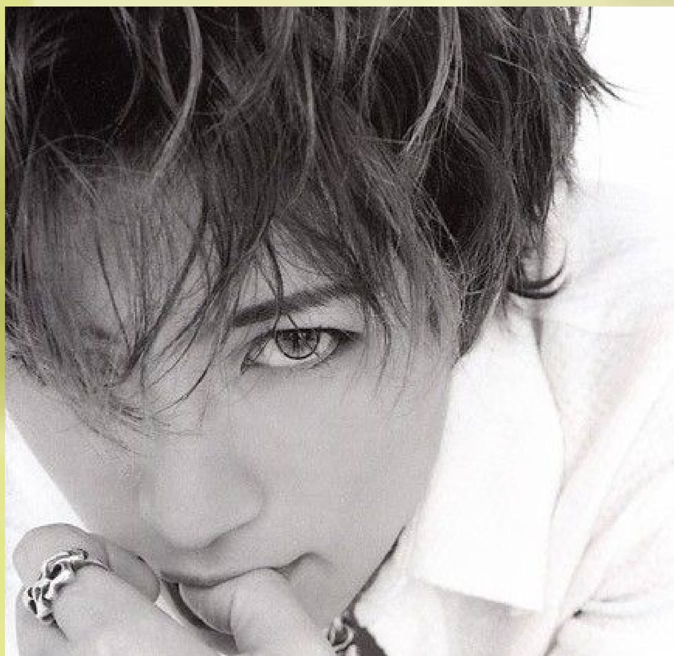
AIRSTRIP



Articol de: Hecate

Gackt Camui

Numele: Gackt Camui, dar i se spune Gackto, este un nume ciudat având în vedere ce înseamnă:



gackt = gacktu(muzică)
şi to = denotă măreție deci ca rezultat, numele artistului s-ar traduce "Mareția muzicii"
Data naşterii: 4 iulie ...nu se ştie anul, deşi el afirmă că este un vampir născut în anul 1540... dar alte surse spun că este născut în anul 1973
Locul nasterii: Okinawa, Japonia
Numele de la nastere: Gackt Oshiro

Blood tipe: A

Este al doilea copil din cei trei pe care îi are familia, Gackt mai are o soră mai mare şi un frate mai mic.

Ochii: are ochi căprui, dar cu toții ştim că are o varietate de lentile de contact ce au o nuanță albastră.
Animale de casa: un câine(femelă) pe nume Beru Constantine Chappi şi o pisică Mei
Filmul favorit: „The City of Angels", „Braveheart", „Soldier".
Băutura preferată: vinul roşu, ceaiul şi vodka.
Mâncarea favorită: Kimchi, salata de ou, îi place să gătească curry şi încearcă să evite cât mai mult orezul (având grijă foarte mare de silueta lui) nu îi plac dulciurile.
Culoarea favorită: alb şi negru.
Defecte: fumează foarte mult.
Alte: Îi place să fie mereu pe primul loc şi să fie întotdeauna cel mai bun, este o persoană ambițioasă şi perfecționistă.
Personalitatea lui este una foarte veselă - acesta face glume chiar şi atunci când e serios sau cel puțin vrea să fie serios.
Prima trupă: *Cain's feel.*
A doua trupă: *Malice Mizer*.



Malice Mizer (1995–1999)

În 1995 Gackt a fost vocalistul trupei *Malice Mizer*, era cel care scria versurile şi cânta la pian. Trupa devine din ce în ce mai cunoscută pe parcurs... unul din motivele care a făcut această trupă cunoscută a fost stilul lor, costumația şi scenele de teatru pe care le jucau de fiecare dată pe scenă. După două albume Gackt a renunțat la grup.



Cariera solo

Gackt şi-a lansat cariera solo pe 12 Mai 1999 cu lansarea ep-ului *Mizerable*. Câteva albume, videouri şi single-uri au urmat după aceea, ca „New first the north star", „Texhnolyze", „Bujingai" si „Dirge of Cereberus: Final Fantasy VII". În anul 2003 Gackt şi-a lansat autobiografia *JIHAKU*, el a făcut designul la două chitări numite "Mercury" si "Venus"

Recent, pe data de 7 februarie, şi-a lansat al 26-lea single, "Like a flower blooming on the plains (No ni Saku Hana no youni)", single ce a sărit direct pe locul 3 în topurile Oricon.





Articol de : Maya

Diverse

Sake – băutura tradițională japoneză

Sake, spre deosebire de vin, nu are ani de recoltă şi este cel mai bine să-l bei în anul în care este îmbuteliat (conținutul de alcool este de 15%-19%). Tipurile comune de sake includ – junmaishu (aşa numitul “sake pur”, făcut numai din orez, uşor diluat cu apă şi fără zahăr adițional), namazake (un sake ce se păstrează la rece timp de o lună şi nu este pasteurizat, fiind băut proaspăt), taruzake (sake pur şi veritabil). Unele tipuri de sake sunt cele mai bune atunci când se beau calde (la aproximativ 50 grade: numite astukan – sake fierbinte); altele reci (reishu – sake rece). Un sake sec se denumeşte cu termenul karakuchi, iar un sake dulce cu amakuchi. Bolurile mici din ceramică în care este servit sake-ul sunt denumite tokkuri.

Centrul industriei de sake din Kyoto este Fushimi, o zonă agitată în partea de sud a oraşului. Acum sunt peste 40 de fabrici de sake încă active în această arie, inclusiv cel mai mare producător al Japoniei, Gekkeikan. Binecuvântat cu apă dulce de izvor şi acces la cel mai bun orez prin înfloritorul său port, Fushimi este un loc natural pentru fabricarea sake-ului.

Muzeul Gekkeikan Okura:

Acest muzeu a fost construit în 1987 de una dintre cele mai mari companii producătoare de sake din Japonia, Gekkeikan, la a 30-a aniversare de când a fost fondată. Muzeul explică modul în care sake-ul e făcut, istoria sake-ului, etc. Vizitatorii pot încerca noi tipuri de sake şi vin pe coridor.

Străzile de cumpărături: Teramachi şi Shin-Kyogoku

Aceste două străzi de cumpărături paralele atrag mulți oameni în fiecare zi. Strada Teramachi, ce se întinde de la strada Oike la Shijo, este cunoscută pentru marea varietate de magazine: restaurante, cafenele, magazine de antichități şi magazine de modă. Strada a fost creată în 1590 când faimosul lord samurai, Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), a ordonat o reconstruire la scară largă a oraşului Kyoto. A ordonat ca multe din templele oraşului să fie mutate într-un singur loc. Aceasta este originea străzii Teramachi. “Tera” însemnând templu. În acea perioadă, aşa cum o reprezintă şi numele, erau mai mult de 80 de temple pe stradă. În plus față de atracțiile moderne există destule atracții tradiționale. Templul Honno-Ji este renumit ca locul unde Oda Nobunaga, unul dintre cei mai faimoşi lorzi samurai din istoria Japoniei, a murit. Puțin mai jos, pe aceeaşi stradă, vizitatorii vor vedea, la templul Yatadera, foarte multe statui Jizo (Patronul sufletelor nenăscute şi al călătorilor).

Strada Shin-Kyogoku, o stradă mai la est de Teramachi, se întinde de la Sanjo la Shijo. A fost construită ca o stradă de cumpărături în 1872. Este a doua stradă de cumpărături, ca vechime, din Japonia. Atunci când a fost construită erau foarte multe facilități pentru distracție situate de-a lungul străzii, ca de exemplu: case de joacă, teatre de păpuşi. Această stradă este mai îngustă decât Teramachi. Astăzi conține foarte multe cinematografe, magazine de suvenire, cafenele, restaurante, şi câteva temple şi altare.

Aceste două străzi arată partea modernă a oraşului Kyoto, vechea capitală a Japoniei.

Informatii de: Inuken
Traducere de: Finger

The Twelve Kingdoms
-Juuni Kokuki-



O zi normală de şcoală, te chinui să nu superi pe nimeni pentru că aşa te-ai învățat, dar din păcate azi ți-ai supărat părinții pentru că iar ți-ai vopsit părul, ai mai supărat şi o persoană din tramvai, dar ajungi într-un sfârsit la şcoală unde apare un tip blond, cu păr lung care se pune în genunchi în fața ta, depune un jurământ şi îți zice să îi accepți protecția. Şi ca lucrurile să fie mai interesante o pasăre ce nu seamănă cu nimic din ce există pe Pământ începe sa facă ravagii numai trecând prin fața clasei tale. Ce ai face dacă ai fi pus în situația asta? Probabil că eu m-aş arunca de la etaj şi aş spera că e un vis, totuşi personajul principal, Youko Nakajima, acceptă protecția individului blond, Keiki, şi după ce omoară pasărea cu o sabie pe care numai ea o poate folosi, este transportată într-o altă dimensiune împreună cu doi colegi: Yuka Sugimoto şi Ikuya Asano.

Înainte de a trece mai departe mă simt obligat să vă povestesc câte ceva despre lumea din Twelve Kingdoms pentru ca altfel nu veți putea înțelege nimic din reviewul următor. Fiecare din cele 12 regate e condus de un rege ales de un kirin (un fel de unicorn ce posedă şi o formă umană), asemeni





lui Keiki. Pe lângă cele 12 regate, în centru se află Kyokai, o mare ce nu poate fi traversată şi care reprezintă limita dintre Wa (Japonia) şi cele 12 regate – singura modalitate de a trece dintr-o dimensiune în cealaltă este printr-un fel de vortex (gaură de vierme) denumit shoku, şi Muntele Hou, unde kirinii se nasc şi sunt îngrijiţi şi educaţi. Un aspect interesant mi s-a părut modul în care se naşte oricine în această lume… dintr-un fruct numit ranka, fruct ce creşte în două tipuri de copaci: yaboku (fructele acestui copac dau naştere la animale şi youma - monştri cu puteri supranaturale ce pot fi controlaţi de kirini, devenind shireii acestora) şi riboku (fructele acestui copac dau naştere oamenilor, kirinilor – există un singur riboku ce dă naştere kirinilor şi se află pe Muntele Hou – şi în plus acest copac poate avea fructe ce poarta aşa numiţii hanjyuu, ce posedă o forma umană şi o formă de bestie). Acestea fiind spuse cred că putem avansa fără a fi într-o ceaţă totală dacă n-aţi văzut animeul.





Cei trei, Sugimoto, Youko şi Asano sunt transportaţi prin Shoku în lumea celor 12 regate, iar aici sunt atacaţi de către youma şi sunt despărţiţi de Keiki şi de aici începe practic acţiunea din anime. După acest punct o mare parte din anime se bazează pe etapele pe care le parcurg Youko si Sugimoto pentru a se maturiza. Youko devine, dintr-o persoană care asculta doar părerile celorlalţi şi încerca să le fie tuturor pe plac, o persoană cu putere de decizie. Însă cele mai interesante personaje mi s-au părut Asano si Sugimoto, cu un plus pentru Asano. Cu toate ca evoluţia lui Youko este extraordinară, pe parcursul animeului devine previzibilă, personajele imprevizibile fiind Sugimoto şi Asano, opuse din toate punctele de vedere. Asano se gândeşte de ce a ajuns pe lumea aceasta, care este scopul lui, el având dorinţa de a rămâne pe Pâmânt, iar Sugimoto vrea să-şi petreacă restul vieţii pe această lume şi crede că a fost aleasă pentru o anumită misiune, crede că are un scop bine definit şi îşi vrea scopul cu orice preţ. În general personajele sunt foarte bine realizate, nu cred să fi văzut un anime cu nişte personaje atât de bine individualizate. Vreau să spun că în "Juuni Kokuki" au creat o întreaga lume, majoritatea personajelor secundare si episodice având destule acţiuni din care să le poţi deduce trăsăturile principale. Un personaj cu o mare importanţă pentru acţiunea, evoluţia animeului este Rakushun, un hanjyuu ce o salvează pe Youko şi îi devine cu timpul cel mai bun prieten si cel care o introduce în lumea celor 12 regate, explicându-i cum funcţionează întregul sistem. Totuşi mi s-a părut personajul cel mai ireal din tot animeul, şi nu datorită înfăţişării ciudate, ci datorită acţiunilor sale, mi s-a părut o persoană mult prea altruistă, singurul lucru puţin mai egoist pe care îl face este acela de a se duce în regatul En pentru a învăţa, deoarece în Kou era interzis acest lucru celor ce erau hanjyuu.

Grafica mi s-a părut de excepţie, fiind una dintre cele mai bune grafice 2d pe care le-am văzut într-un anime. Creaturilor din anime li s-au acordat mare atenţie, fiind redate în detaliu.

Muzica este în deplină concordanţă cu acţiunea din anime, având un rol important în transpunerea celui ce vizionează animeul în acţiunea care ia parte.

Muzica din intro este de asemenea foarte bine aleasă, începând printr-o muzică veche japoneză, destul de lentă, ce descrie un univers mirific, ca apoi ritmul să se schimbe brusc, devenind mult mai agitat. Din punctul meu de vedere muzica de la început este un sumar al acțiunii din anime.

Per total "Juuni Kokuki" mi s-a părut un anime de nota 10. Are tot ce un anime poate să aibă: acțiune, dragoste, personaje bine individualizate, grafică bună, muzică la fel de bună şi un story-line imprevizibil.

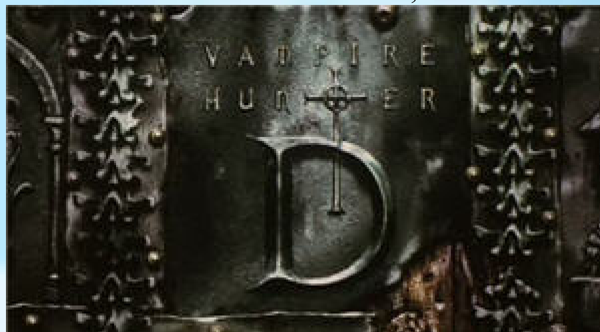


Articol de: Finger



Vampire Hunter D: BloodLust

"The distant future…
Vampires rule the night, but their numbers are dwindling.
With huge bounties on their heads,
a class of hunters has emerged. Bounty Hunters.
One hunter is unlike all others.
He is a Dunpeal – a half human, half vampire.
At war with himself, feared by all,
tortured and alone, he is…"

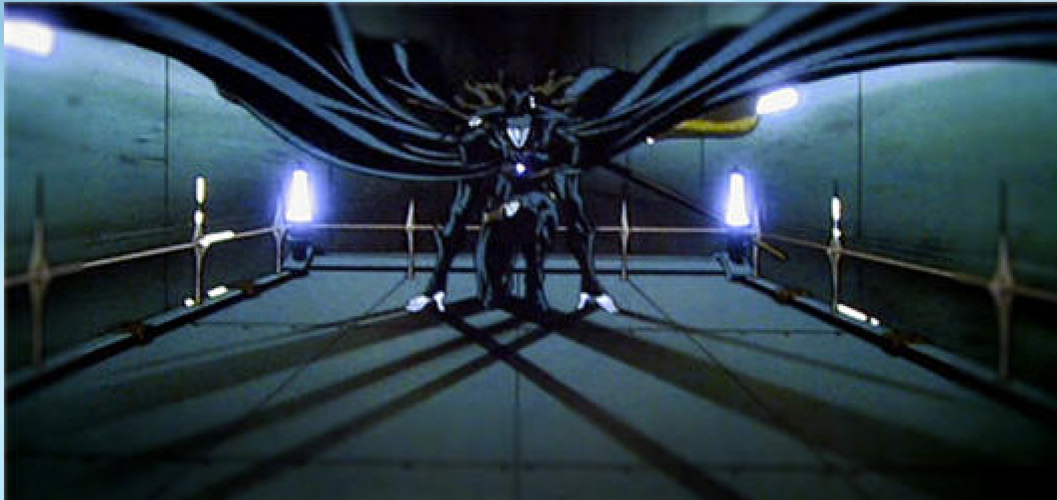


Acesta este intro-ul animeului Vampire Hunter D: BloodLust, anime apărut în 2001. Filmul este o ecranizare a celei de-a treia nuvelă, din cele 17 nuvele referitoare la vânătorul de vampiri D, scrise de Hideyuki Kikuchi. Din cele 17 nuvele numai doua au fost adaptate pentru a fi lansate ca filme anime, prima şi a treia. Celălalt film anime este Vampire Hunter D şi a apărut în 1985.

Dar destul cu lecţia de anime-history şi să trecem la partea interesantă, anime-ul în sine. Povestea începe prin răpirea lui Charlotte Elbourne, fiica unui moşier, de către un Nobil (vampir), Lordul Meyer Link. Moşierul angajează nişte vânători de vampiri pentru a-i aduce fiica înapoi, sau a o omorî în cazul în care aceasta este transformată la randul ei într-un vampir. Printre vânătorii angajaţi de moşier se află şi D, care este un „dunpeal", fiul unui tată vampir şi mamă pământeană. În timp ce D căuta Nobilul, se întâlneşte cu ceilalţi vânători de vampiri angajaţi de moşier, fraţii Markus: Borgoff, Grove, Kyle, Nolt şi Leila, o fată pe care au luat-o în custodie după ce mama i-a fost omorâtă de vampiri.







Am fost impresionat de firul epic, şi cum evoluează treptat. Povestea tinde să te ţină "in the darkness" în ce priveşte originea şi obiectivul lui D pe tot parcursul filmului, dându-ţi doar câteva mici indicii. Însă la sfârşit ajungem să ne întrebăm toţi, cine este de fapt D? Un indiciu mult mai clar decât cele din Vampire Hunter D: BloodLust, este dat în Vampire Hunter D, la sfârşit. Oricum dacă eşti atent la indiciile din BloodLust, răspunsul îţi va veni imediat. Cât despre scopul lui D, acesta este precizat de către parazitul din mâna stângă a lui D: nu vrea să existe un alt dunpeal pe această lume.





Personajele nu sunt atât de reusite, nefiind destul de bine conturate. În cazul lui D, acesta este şi scopul, să fie întotdeauna un mister când vine vorba de el. Parazitul lui D mi s-a părut personajul cel mai sinistru şi mai interesant din tot filmul, însă nu aflăm cum au ajuns cei doi în starea respectivă, sau care este originea parazitului. Tot timpul fricos, rugându-se de D să facă ce vrea cu viaţa lui, dar să-l lase pe el în viaţă… iar când D face o greşeală acesta vine de fiecare dată cu reproşul "I told you so", însă îl ajută de fiecare dată. În plus expresiile faciale sunt destul de slab conturate, mare parte din timp personajele nu au nici o schimbare a expresiei, sau schimbarea e nesemnificativă şi din această cauză mi s-a parut ireală. E ca şi cum nici un personaj nu-şi exteriorizează sentimentele. Ceea ce mi s-a părut şi mai ciudat a fost faptul că nici un personaj nu varsă o lacrimă pe tot parcursul filmului, adică până şi pe mine m-a emoţionat secvenţa în care Lordul Meyer Link iese în plină zi pentru a nu-i lăsa pe fraţii Markus să o ducă înapoi pe Charlotte, iar aceasta vine şi îi scoate acestuia săgeata lui Borgoff din umăr… eram pe cale să plâng, însă nu şi Charlotte. Într-adevăr personajele sunt extrem de reci, mult prea reci pentru a fi considerate oameni, bine nu toate personajele sunt oameni în acest anime, chiar majoritatea sunt monştri şi vampiri, însă oamenii sunt dezumanizaţi în aşa natură încât nu mai par veridici. Totuşi personajele merită un plus din punctul de vedere al raportului

personaje negative-personaje pozitive, în sensul că nici un personaj nu e cu adevărat malefic, toți sunt oameni, vampiri, monştri (barbaroi). Singurul personaj negativ pe care l-am putut găsi a fost prințesa Carmilla. Barbaroi pot fi considerați drept personaje negative de către unii, însă eu nu-i pot considera aşa din simplul motiv că sunt doar nişte pioni într-o luptă dintre vampiri şi vânători de vampiri. Iar vampirul Meyer Link iubeşte. O persoană ce iubeşte atât de pur cum o face el, nu cred că poate fi malefică Iar personaje pozitive, de asemenea nu există, în opinia mea. Toate fac anumite lucruri ce sunt imorale, sau urmăresc un scop colateral din îndeplinirea scopului ce pare evident.



Muzica este "admirabilă, sublimă putem zice", însă nu lipseşte cu desăvârşire, e în concordanță cu acțiunea, şi constă în piese instrumentale, destul de bine realizate. Nu iese în evidență, dar are o contribuție la atmosfera pe care o creează filmul şi la sentimentul pe care ți-l inspiră, un sentiment de încordare permanentă. Datorită ei te trezeşti întrebându-te „Ce o să se mai întâmple"?

Grafica este impresionantă, dacă luăm în considerare că filmul a fost făcut în 2001. Seamănă foarte mult cu grafica din X-tv, personajele fiind făcute în aceeaşi manieră, ochii şi fața având cam acelaşi contur ca cele din X.

Personal am savurat firul epic în fiecare secundă, şi după ce l-am vazut, am dorit mai mult, însă o manga la cele 17 carți nu există. Digital Manga a anunțat totuşi, că se lucrează la un proiect manga în colaborare cu Hideyuki Kikuchi şi se asteaptă ca lansarea seriei manga să aibă loc la sfârşitul anului 2007, sau începutul anului 2008.

Acestea fiind spuse, vă urez vizionare placută, în caz că nu ați văzut Vampire Hunter D: BloodLust, şi în încheiere vă doresc să încercați fiecare din voi o călătorie către stele.

"Fly.
Don't stop now.
Fly.
Don't stop now.
Fly! Fly!...
You who have found peace of mind and heart.
You who have embraced the warmth of dreams.
We are neither mighty, nor are we inconsequential.
Live on, in a place far away."



Articol de: Finger



Fruits Basket

Fruits Basket este un manga de succes creat de către Natsuki Takaya (acesta fiind doar pseudonimul, numele ei real nefiind dat publicului). Primul volum a apărut pe la începutul anului 1999, iar ultimul a fost publicat în Japonia în noiembrie 2006, însumând în total 136 de capitole adunate în 23 de volume. Însă, pentru restul lumii, sfârşitul acestui manga a fost declarat în aprilie, mai exact când ultimul volum a fost lansat în limba engleză. Menționez faptul că, povestea a intrat într-un mic impas (după volumul 6) când autoarea şi-a rupt mâna stângă, anume cea cu care scrie, şi a trebuit să fie operată. Ca o notă amuzantă, Takaya, deşi şi-a revenit repede, s-a plâns de faptul că din cauza operației stilul ei de a scrie s-a urâțit.

Fruits Basket urmăreşte povestea elevei de liceu, Honda Tohru, care a rămas recent orfană după ce mama ei a murit într-un accident (tatăl ei a murit de pneumonie după ce ea s-a născut). Prin urmare, ea rămâne să fie crescută de către bunicul ei, dar când casa acestuia trebuie renovată ea se rezuma în a locui într-un cort. Într-o zi, ajunge din greşeală la o casă aflată în pădurea în care îşi găsise temporara locuință, şi face cunoştință cu trei reprezentanți ai familiei Sohma: Shigure, Kyo şi Yuki. După ce află cu stupoare că de fapt tot acel teren e al lor, se roagă de ei să o mai lase să locuiască acolo. Dar baieții au alte planuri: profitând de faptul că după o alunecare de teren ea a rămas şi fără cort şi mai ales de faptul că aveau nevoie urgentă de cineva care să-i ajute în casă, la curățenie, mâncare, etc. îi propun să rămână sub acoperişul lor. Tohru, neavând altă soluție, va accepta … şi astfel, fără să vrea, viața ei va fi afectată ireversibil, deoarece familia Sohma are un secret bine păzit: 12 dintre membrii lor sunt posedați de cele 12 spirite ale zodiacului chinezesc şi când sunt îmbrățişați de către persoane de sex opus, se transformă în respectivele animale, iar cei trei reprezintă (în ordinea în care au fost numiți) Câinele, Pisica şi Şobolanul. Aşadar povestea va urma viețile lui Tohru şi a celor 12 Sohma, interacțiunile dintre ei şi societatea în care nici unul nu se integrează cu adevărat, şi a temutului Akito Sohma, şeful familiei.



Trebuie spus şi faptul că această manga a fost transpusă şi într-un anime. Însă cele 26 de episoade cuprind doar primele 8 volume ale seriei lăsând mulți fani nemulțumiți şi mai ales nelămuriți. Din fericire, intriga din manga nu a dezamăgit, povestea continuându-şi firul melodramatic. Ca şi diferențe majore, în anime apar doar 10 semne zodiacale, pe când în manga ni se vor arăta şi ultimii 2, aceştia din urmă venind cu un important impact asupra poveştii în sine. În timp ce relațiile dintre caractere se vor accentua şi tot felul de secrete vor fi dezvăluite, iubirea se va înfiripa şi ea adăugând stimuli noi, dar în aceeaşi măsură şi multă suferință.

Nu aş putea spune că există un singur personaj principal, deoarece povestea nu se concentrează pe unul, ci se axează pe mai mulți dezvăluindu-le fiecăruia dramele, dorințele, pasiunile, secretele, etc., prin urmare caracterele lor vor ieşi în evidență din

prima. Mă voi rezuma la a caracteriza 4 dintre cele mai "utilizate" personaje:

Tohru: o fată naivă (unii critici ajung atât de departe în a numi-o “proastă”… eu însă mă limitez doar la “excesiv de inocentă”), însă puternică în dorința ei de a-i ajuta şi de a-i proteja pe Sohma. Prietenia, devotamentul şi iubirea ei vor avea un impact enorm asupra evoluției celorlaltor personaje, iar sacrificiile ei nu vor rămâne în van.

Kyo: reprezentând pisica, animalul care conform tradiției, a fost trădat de şobolan şi din această cauză nu a ajuns unul dintre cele 12 semne, ascunde la rândul lui un secret întunecat. Pe deasupra trebuie să țină față umilirilor lui Akito şi a faptului că, dacă nici în societate nu se poate integra bine datorită blestemului, mai este renegat şi de propria sa familie, lucru care îl face să se comporte violent, nestăpânit şi fără jumătăți de măsură . Îl urăşte pe Yuki, şi-l acuză în continuu de problemele pe care le are. Îşi propune să-l învingă pe Yuki, în ideea că astfel va reuşi să intre cu “acte în regulă” în familie, însă nu a reuşit niciodată să-l atingă în vreun fel. Când Tohru, “aterizează” în rândurile lor viața lui este, într-un fel sau altul, dată peste cap.

Yuki: “şobolanul” tăcut, retras însă fermecător (lucru care-l face foarte popular în liceu) are şi el temerile sale. Una dintre cele mai mari fiind Akito în sine, în fața căruia nu se poate controla şi de sub influența căruia cu greu a putut scăpa. Blestemul îl afectează în aceeaşi măsură. În afară că are aceleaşi probleme cu integrarea în rândul societății, trebuie să suporte constant atacurile lui Kyo, el reprezentând motivul pentru care pisica a fost uitată şi neacceptată. Şi în aceeaşi ordine de idei, tot datorita lui Tohru, Yuki va fi capabil să se deschidă, să fie mai sociabil şi prietenos şi să-l înfrunte pe Akito.



Akito: şeful familiei, crud şi posesiv, ascunde unul dintre cele mai surprinzătoare secrete din serie şi va avea o evoluție marcantă (la mijloc fiind nimeni altcineva decât… Tohru), la sfârşit ajungând cu totul o altă persoană.

Deşi, cum am mai menționat, multe alte personaje merită descrieri amănunțite, asta ar însemna să mă întind la nesfârsit şi chiar să dau nişte spoilere nedorite. Ideea este că fiecare personaj are un rol bine stabilit în poveste. Cu toții sunt importanți pentru a forma o imagine generală, mai ales pentru că oferă nişte poveşti secundare ce merita urmărite în detaliu. Durerile lor par reale, dorințele cât se poate de umane, lupta lor pentru o fericire anume… cât se poate de motivantă. Detalii despre ei, trecutul lor şi despre blestem vi se vor dezvălui uşor pe tot parcursul manga, iar totul va converge către un final dulce-amărui, nici ireal de fericit dar nici “storcător de lacrimi”.



Ca să închei, eu una am fost fermecată de această manga, cu liniile ei simple şi clare şi atenția pentru detalii şi peisaje, cu intriga ei adeseori dramatică, cu personajele ei interesante. Fruits Basket este un manga ce te învață să accepți omul aşa cum este, şi mai ales să te accepți pe tine; un manga despre prietenie, ură, iubire... suferință... Am urmărit cu interes evoluția poveştii şi a relațiilor dintre caractere şi la sfârşit m-am declarat un fan desăvârşit Fruits Basket. Şi cu siguranță nu sunt singura...

Articol de: Saky

„Real life" din seria anime Rurouni Kenshin

Partea 1. Personajele

Rurouni Kenshin este un anime de ficțiune istorică, dar multe dintre personaje şi evenimente au existat în realitate. Întreaga perioadă de timp, era Meiji, este situată la mijlocul anilor 1800, după ce revoluția a înlăturat vechiul sistem al societății, perioadă în care culturile din Vest încep să se infiltreze din ce în ce mai mult, spre teama unor tradiționalişti.. De asemenea, multe personaje au existat sau sunt bazate pe figuri istorice, cu toate că povestea lor adevarată ar putea fi un pic diferită.



Probabil personajul care este cel mai cu acuratețe portretizat comparativ cu corespondentul său istoric este HAJIME SAITOU, care a trăit între anii 1844-1915 şi a fost căpitanul celei de a treia unități Shinsengumi, la fel ca şi în anime. Era prezentat ca fiind un spadasin priceput, excelând în atacurile cu mâna stângă. După haosul revoluției, a intrat în forțele polițieneşti sub numele de Goro Fujita, lucru oglindit de asemnea în anime. Datorită priceperii sale în arta mânuirii sabiei, a primit şi o permisiune specială să ridice katana asupra forțelor poliției. Istoria timpurie a vieții sale este uşor distorsionată, nefiind vreodată confirmat faptul dacă a fost sau nu fiul unui ronin sau că ar fi ucis unul (posibil accidental) şi apoi ar fi intrat în armată în Kyoto. Se spune că era introvertit şi misterios şi considerat chiar un „călău" de vreme ce a asasinat mulți membri corupți din propriul său grup şi din forțele poliției.



Personajul principal, HIMURA KENSHIN/SHINTA este considerat a fi umbra celebrului Gensai Kawakami, asasin (hitokiri) pentru clanul Choushu în timpul revoluției şi s-a spus că ar fi fost cel mai înfricoşător dintre cei 4 mari asasini. Era mic de statură, iar gura şi oasele fetei erau ascuțite. Deasemnea, era rece şi calculat, calm, blând şi nu se dădea niciodata bătut. A ucis multe persoane, dar a devenit faimos pentru asasinarea lui Kuma Shozen ziua în amiaza mare. Stilul său de lupta cu sabia era Furanui Ryu aparținând de kenjutsu şi se baza pe mişcări rapide, fulgerătoare ca şi stilul Hiten Mitsurugi. Gensaki şi-a găsit sfârşitul în anul 1871 când idealurile sale s-au

izbit de guvernarea Meiji, care şi-a schimbat brusc politica, şi a fost executat în baza unor false acuzații.

Un alt personaj cu un background istoric proeminent este MAKOTO SHOSHIO sau Serizawa Kamo. A fost educat în arta mânuirii sabiei de când era mic şi în general a avut un renume prost. În 1860 s-a alăturat grupului Tengo-to şi a ajuns un membru principal. Tengu-to era un grup extremist, direcționat împotriva străinilor şi urmau idealul „sonno joi” care înseamnă „respecta împăratul şi alungă străinii”. Totuşi grupul a fost împrăştiat şi închis când legăturile bazate pe putere şi-au schimbat direcția. Mai târziu, Kamo a fost eliberat din închisoare şi apoi a devenit unul dintre fondatorii Shinsengumi, grupul care s-a opus revoluționarilor. Era cunoscut pentru prostul său temperament şi pedepsele crude. La un moment dat, în timp ce încă mai facea parte din grupul Tengu-to a descoperit că trei membri subordonați încălcaseră regulile şi i-a decapitat personal. Această cruditate este manifestată în acțiunile şi personalitatea lui Shishio.

Ultimul, dar nu şi cel din urmă, este dublura istorică a lui SOUJIROU SETA, unul dintre oamenii lui Shishio. Souji Okita a fost o raritate în cadrul stilului kenjutsu, devenind instructor la vârsta de 18 ani. A fost considerat unul dintre cei mai puternici din Shinsengumi împreună cu Hajime Saito şi Nagakura Shinpachi. A murit însă de tuberculoză la vârsta de 25 de ani într-un spital din oraşul Edo. Anime-ul nu prea îi oferă multe avantaje cu privire la omologul său istoric, ca şi protagonistul din Peacemaker Kurogane unde sunt mult mai multe detalii.



Va urma
Partea 2. tehnica





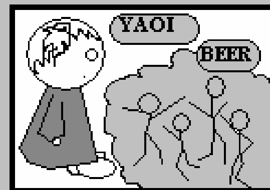
Articol de: Inuken

Divertisment

The making of the Anime Angels magazine





















The End

By Alexandra Irina (alexirina13@yahoo.com)

Fan art



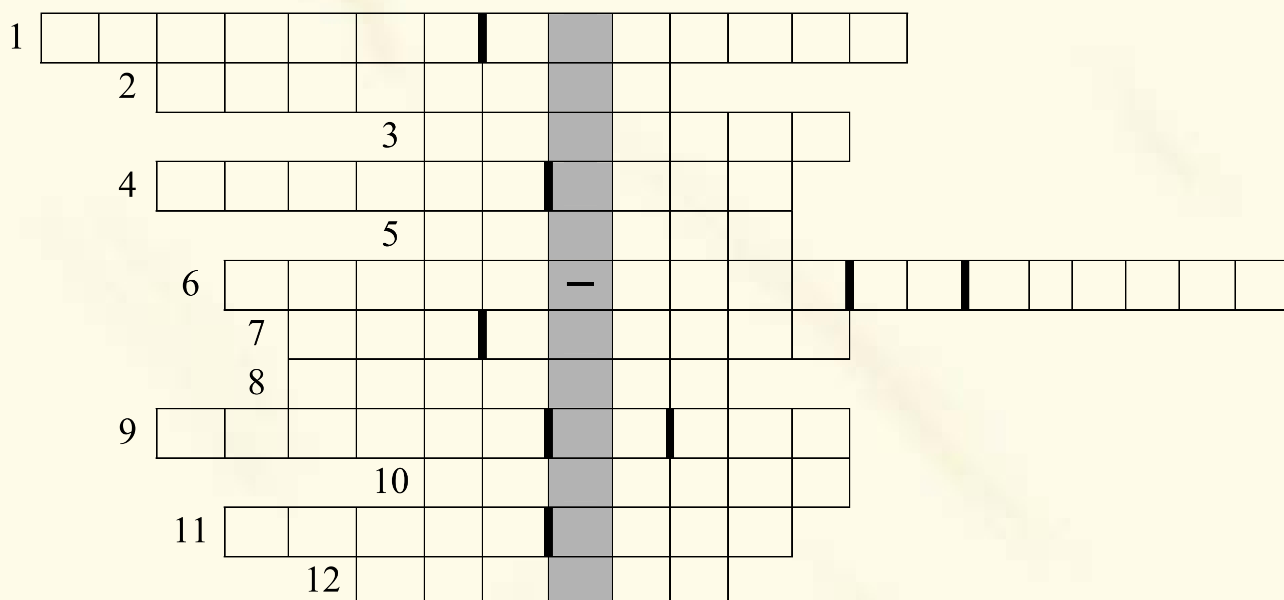
Autor: Maria Chirică





Autor: Grazy

Rebus



Întrebări:

1. Binecunoscut scenarist care a lucat la realizarea producțiilor de succes „Ghost in the Shell”, „Ghost in the Shell – Stand Alone Complex”, „xxxHolic – A Midsummer Night’s Dream” etc.
2. Scriere pe silabe componentă a sistemului de scriere japonez împreună cu katakana şi kanji.
3. Arta plierii hârtiei în modele de creaturi vii, obiecte neînsuflețite sau forme decorative abstracte.
4. Binecunoscută serie anime de 200 de episoade în care elementele mitologice şi astronomice joacă un rol esențial, apărută în februarie 1992.
5. Damă de companie japoneză.
6. Serie anime Shoujo Ai, bazată pe manga-ul creat de Konno Oyuki, care urmăreşte aventurile fetelor care învață la scoala catolică "Lillian Academy".
7. Autoare a celebrelor serii manga Fushigi Yuugi si Ayashi no Ceres.
8. Gen anime/manga care se adresează băieților.
9. Serie anime de 26 de episoade care se mai poate regăsi sub titlul "We Were There".
10. Arta aranjamentelor florale în stil japonez.
11. Serie anime de 13 episoade a cărei titlu se traduce "cântecul elfilor".
12. Arta de a creşte arbori miniaturali.



Autor : Bebe

Sudoku

Sudoku este un joc în formă de grilă inventat în 1979. Scopul jocului este de a umple această grilă cu cifrele de la 1 la 9 respectând anumite condiții. Jocul este propus sub forma unei grile de 9×9, împărțită în sub-grile de 3×3, numite "regiuni". Câteva celule conțin cifre, aşa-numitele "căsuțe precompletate". Scopul este acela de a umple celulele goale, cu câte o cifră în fiecare celulă, în aşa fel încât fiecare rând, fiecare coloană şi fiecare regiune să conțină cifrele de la 1 la 9 o singură dată.

	6		1		4		5	
		8	3		5	6		
2								1
8			4		7			6
		6				3		
7			9		1			4
5								2
		7	2		6	9		
	4		5		8		7	



Colectivul de redactie

ARTICOLE

Angel: Inuken
Angel: Kykyo13
Angel: Hecate
Angel: Finger
Angel: Saky
Angel: Bebe
Maya

GRAFICA

Angel: Selena
Angel: Hecate
Angel: Kykyo13

ÎNGRIJIREA EDITIEI

Angel: Hecate
Angel: Finger
Angel: Bebe